

Fundamentos de la programación

Ejercicio de evaluación continua

Para presentar el ejercicio:

- Poner al principio del programa los apellidos y nombre de los componentes del grupo:

```
/*  
  Apellido1 Apellido2, Nombre  
  Apellido1 Apellido2, Nombre  
*/
```

- Subir al campus virtual **solo el archivo Program.cs** generado en la solución de MonoDevelop
-

1. En este ejercicio se pide implementar un programa para jugar con el ordenador al conocido juego de adivinar un número por tanteos sucesivos. El programa generará un número aleatorio entre 0 y 99 que ya no cambiará durante la ejecución; a continuación el usuario probará números hasta acertar el seleccionado por el ordenador; en cada prueba el ordenador dirá si el número introducido por el usuario es mayor o menor que el seleccionado. Un ejemplo de ejecución podría ser:

```
Dame número: 58  
No llegas  
Dame número: 89  
Te pasas  
Dame número: 75  
Te pasas  
Dame número: 63  
No llegas  
Dame número: 68  
Te pasas  
Dame número: 66  
No llegas  
Dame número: 67  
Acertaste!!!
```

En C# se puede obtener un número aleatorio `num` en el intervalo `[0,99]` del siguiente modo:

```
int num;  
  
Random random = new Random();  
num = random.Next(0, 100);
```

Posibles mejoras opcionales:

- Puedes añadir un contador para informar al usuario del número de intentos que lleva realizados.
- Puedes también añadir la posibilidad de que el usuario abandone el juego.